



## L'auberge du charmant goupil

Un scénario par  
Thomas Munier,  
à jouer sans règles  
ou avec votre système  
favori

Suggestions de personnages :

Une tempête d'égoïste vous oblige à  
vous réfugier pour la nuit. Heureusement, il y a l'auberge !



Plan de l'auberge  
† : Porte  
⦿ : fenêtre

## Chronologie des événements

I Crêpuscule : le charmant goupil vous demande  
de gérer les problèmes de son auberge "hantée".  
+ Spectacle du théâtre des 1000 masques

A Presque-nuit : Anecdotes de voyageurs

II Grasse-nuit : Manigances du masque

III Noire-nuit : Une voyageuse éternelle  
vous demande de l'aider pour  
retrouver son foyer

B Nuit brune : On vous vole des souvenirs  
dans votre sommeil

C Nuit brune (bis) : Un varou s'en prend à  
ceux qui arpent les abords de  
l'auberge

IV Presque-aube : Le goupil est un bon gars  
maintenant mais on peut  
trouver des traces de  
son noir passé

D Presque-aube (bis) : Découverte de  
la cave qui communique avec une forêt de  
mémoire non euclidienne

V Aube : Confidences profondes des  
voyageurs avant leur départ

## Scènes flottantes :

1 Duel  
de bien  
d'oubli

3 Une marelle carnivore  
dissout ses victimes  
dans l'acide

2 Partie  
du tarot de  
la mémoire



Taupe des emmerdes :  
les manigances du corbeau

1 On trouve des affichettes de  
"L'auberge du corbeau qui chante,  
en haut de la colline aux chênes"  
+ il y a un client Corax par ici

2 Le Corax empoisonne  
les fromages servis par  
le goupil

3 Le Corax bouche la cheminée  
pour intoxiquer les clients

## L'auberge du Charmant Goupil: côté MJ

① Ce que Charmant Goupil ignore, c'est qu'une bonne partie des problèmes que connaît son auberge ne sont pas dus au surnaturel, mais aux manigances du Corbeau Chantant, qui fomente des sabotages afin de ternir la réputation de l'auberge du Charmant Goupil et rabattre les clients vers sa propre auberge (cf Jauge des emmerdes)

Ensuite, un spectacle est annoncé sur l'estrade par un homme masqué. Il fait une longue diatribe sur la multiplicité des visages et identités de chaque personne. Puis démarre une pièce de théâtre où le rideau se ferme, s'ouvre sur un nouveau personnage, puis un autre, etc, jusqu'au tournoi.

Espionner les coulisses (par la Réserve) permet de comprendre qu'un seul et même changeforme joue tous les rôles. Économique pour Charmant Goupil qui est dans la combine.

② Grisé par un sentiment d'impunité, ou poussé dans une fuite en avant existentielle, le changeforme commet diverses farces et manigances sous couvert de multiples apparences.

③ La voyageuse éternelle a oublié l'emplacement de son foyer. Pour l'aider, il ne faudra pas reprendre la route mais lui faire entreprendre un voyage intime au bout duquel elle réalisera que cette auberge est justement le lieu où elle a grandi.

④ Par hasard, guidés par Charmant Goupil en personne ou par un de ses rivaux, les personnages découvrent un coffre qui révèle des indices sur le passé très compromettant de Charmant Goupil. L'aubergiste est depuis devenu quelqu'un de bien et tente de faire amende honorable. Les personnages lui accorderont-ils cette seconde chance ?